



Posudek oponenta závěrečné práce

Student: Jiří Pahorecký
Oponent práce: Ing. Miroslav Balík, Ph.D.
Název práce: Aplikace pro řízení šachových turnajů
Obor: Webové a softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 21. 1. 2020

Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 4:
1. Splnění zadání	1=zadání splněno, 2=zadání splněno s menšími výhradami, 3=zadání splněno s většími výhradami, 4=zadání nesplněno
Popis kritéria: Posuďte, zda předložená ZP dostatečně a v souladu se zadáním obsahově vymezuje cíle, správně je formuluje a v dostatečné kvalitě naplňuje. V komentáři uveďte body zadání, které nebyly splněny, posuďte závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků. Pokud zadání svou náročností vybočuje ze standardů pro daný typ práce nebo student případně vypracoval ZP nad rámec zadání, popište, jak se to projevilo na požadované kvalitě splnění zadání a jakým způsobem toto ovlivnilo výsledné hodnocení.	
Komentář: Zadání explicitně nepožaduje uživatelské testování, ale zejména s ohledem na téma práce bych jej považoval za nutnost.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
2. Písemná část práce	80 (B)
Popis kritéria: Zhodnoťte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části. Dále posuďte, zda předložená ZP je po věcné stránce v pořádku, případně vyskytují-li se v práci věcné chyby nebo nepřesnosti. Zhodnoťte dále logickou strukturu ZP, návaznosti jednotlivých kapitol a pochopitelnost textu pro čtenáře. Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 26/2017, článek 3. Posuďte, zda student využil a správně citoval relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami. Zhodnoťte, zda převzatý software a jiná autorská díla, byly v ZP použity v souladu s licenčními podmínkami.	
Komentář: Práce je čtivá, má odpovídající strukturu a obsahuje všechny části vyžadované pro sw dílo. Bohužel obsahuje velké množství přetečení obrázků mimo text, občas se najde i neshoda podnětu s přísudkem (str. 51) a osamocené předložky na konci řádku (str. 55).	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
3. Nepísemná část, přílohy	65 (D)
Popis kritéria: Dle charakteru práce se případně vyjádřete k nepísemné části ZP. Například: SW dílo – kvalita vytvořeného programu a vhodnost a přiměřenost technologií, které byly využité od vývoje až po nasazení. HW – funkční vzorek – použité technologie a nástroje, Výzkumná a experimentální práce – opakovatelnost experimentů	
Komentář: Vlastní program je napsán s využitím technologie Java FX. Přestože je aplikace primárně určena pro organizaci turnaje rozhodčím či ředitelem, určité dalšími aktéry jsou kapitán družstva a hráč. Tyto role v aplikaci nenajdeme. Vzhled prvků je řízen pomocí FXML, do kterého je vložen i styl jednotlivých prvků. Flexibilitu UI by výrazně podpořilo oddělení vlastního vzhledu a to pomocí CSS stylování propojeného do aplikace. Další vážný nedostatek spatřuji v absenci responzivity aplikace. Také popisy tlačítek s použitím velkých písmen na začátku slov není příliš vhodné (například Zahájit Další Kolo). Kladem je možnost přepnutí jazyka a to i přesto, že je nutné aplikaci restartovat.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost	60 (D)
Popis kritéria: Dle charakteru práce zhodnoťte možnosti nasazení výsledků práce v praxi nebo uveďte, zda výsledky ZP rozšiřují již publikované známé výsledky nebo přinášející zcela nové poznatky.	

Komentář:

Vlastní program je poměrně dobře napsaný (doporučil bych pro FX prvky používat návrhový vzor Pozorovatel = Observer a příslušné třídy, např. ObservableList). Program umožňuje rozšíření naimplementovaných systémů párování. Toto rozšíření není implementováno jako plugin a rozšíření o tuto funkcionalitu není jednoduché, v současné době každé přidání dalšího systému vyžaduje minimálně 2 zásahy do zdrojových kódů a samozřejmě nutnost překladu aplikace. Vlastní aplikace je funkční, ale není oficiálně schválená, proto je její případné nasazení možné jen na neoficiálních turnajích. Celý koncept aplikace jako samostatně běžící aplikace bez možnosti vzdáleného přístupu neumožňuje přístup hráčů a ani kapitánů mužstev. Hráči tak nemohou jednoduše sledovat proti komu a kdy hrají.

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení – nehodnotí se

5. Otázky k obhajobě

Popis kritéria:

Uvedte případné dotazy, které by měl student zodpovědět při obhajobě ZP před komisí (body oddělte odrážkami).

Otázky:

Proč jste aplikaci nepodrobil testování UI a UX?
Jakým způsobem byste toto testování realizoval?

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):

6. Celkové hodnocení

69 (D)

Popis kritéria:

Shrňte stránky ZP, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Celkové hodnocení nemusí být aritmetickým průměrem či jinou hodnotou vypočtenou z hodnocení v předchozích jednotlivých kritériích. Obecně platí, že bezvadně splněné zadání je hodnoceno klasifikačním stupněm A.

Text hodnocení:

Program je funkční, ale nevyužívá responzivní design, neodděluje stylování a obsahuje jen jednu roli. Vlastní text je celkem dobře napsaný, ale postrádám kapitolu věnovanou UI a UX testování. Práci doporučuji k obhajobě a hodnotím klasifikačním stupněm D.

Podpis oponenta práce: